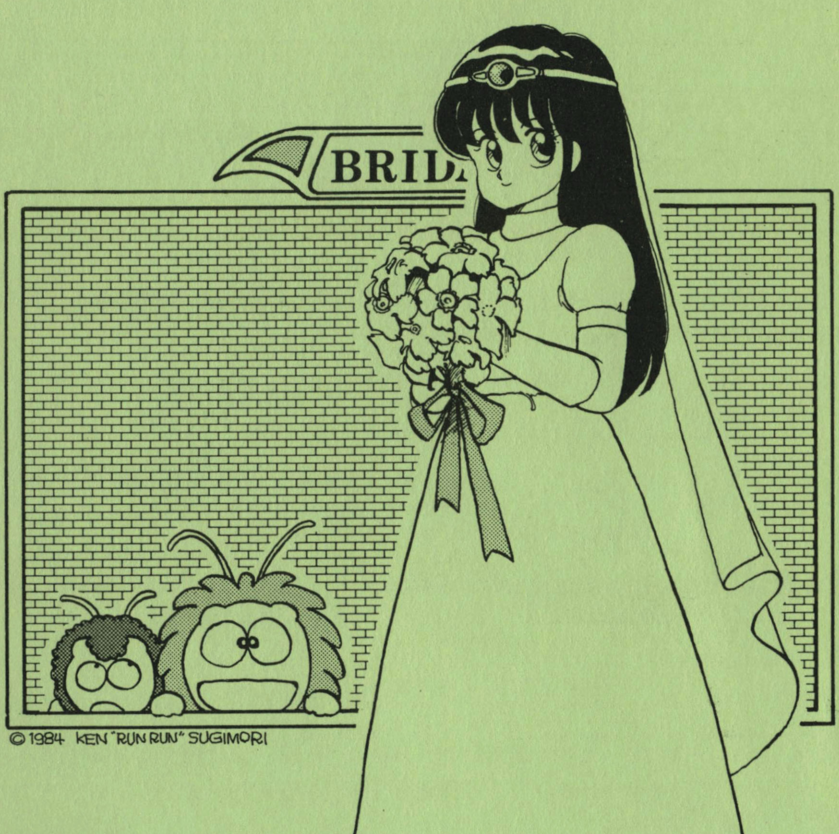


10

GAME FREAK

SPECIAL MAGAZINE OF VIDEO GAME

0. Prologue ～始めに～

どう聞いてもディグルダグルとしか聞こえないCMで、ゲームフリーク達をやきもきさせ、ようやく姿を現わした「リブル・ラブル」。人々の想像を超越したこのゲーム、フォゾンでこけたナムコにとっては起死回生を賭したゲームだったのかもしれない。（おーげさな…）この本は会員の方たちの要望が高く、この度発行するに到りました。色々と不満があるでしょうが、最後まで読んでもらえれば不幸中の幸いです！？

この本の内容は８項目に分類されています。一応最初から最後まで読めば、リブル・ラブルの裏表の大半がわかるように書きました。

1. Story ～リブル・ラブル「妖精伝説」～

リブル・ラブル「妖精伝説」

ある日村人が森にキノコ狩りに行くと、ホブリンがキノコに魔法をかけてさらっていこうとしていました。ホブリンを退治してキノコを守るには、リブル・ラブルを使うしかありません。

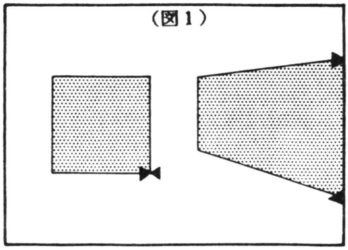
リブル・ラブルとは、古くから村に伝わる魔法の道具。魔法使いをやっつけて、宝箱をみつける魔力をもっていたのです。でも、リブル・ラブルのエネルギーは大地の生気なので、これを使えば土地は荒れ放題。大地に緑を戻すには、奇跡を起す妖精トプカプを集め、彼らの力を借りなくてはなりません。

でも気をつけてほしいのです。宝箱のそばには悪魔のガーゴルがいたり、化け物のキラーやチェンジャーがリブル・ラブルの邪魔をするのです。そんな数々の苦難を乗りこえて奇跡を起し、荒れた大地に緑を復活させませう。

～緑を大切に～

2. Playing　～遊び方～

◦２本のレバー（８方向）でリブル・ラブルを操作します。
◦左はリブル（赤）で、右はラブル（青）です。
◦上は相互の位置関係が入れ替っても変りません。
◦バシシとは、リブル・ラブルのラインを使用して敵（マシュリン・ホブリン）を囲う動作を指します。このゲームの基本動作です。
◦バシシには、ラインと杭（くい）のみを使用する形（図１左）と、ラインと杭と外周を使用する形（図１右）があります。
◦バシシによって敵をやっけたり、宝箱を探し出すことができます。

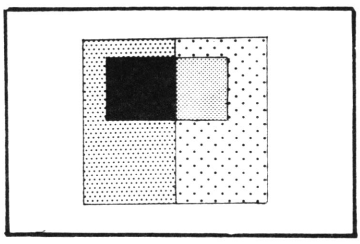

（図１）

◦シーズン（画面右上表示）は、４ｎ－３が春、４ｎ－２が夏、４ｎ－１が秋、４ｎが冬です。但しｎ＝１．２．３．４…で、ｎを代入して計算した数字がシーズンナンバーです。
◦シーズンクリアーは、２０匹いるキノコ（マシュリン）を全てバシシすることによって行われます。
◦外周の外側の細いゲージがエネルギーメーターです。
◦エネルギーは、マシュリン・種・双葉・花・実などをバシシすることによって得られます。
◦エネルギーが一定量より多くなると無敵となり、敵に触れても大丈夫です。
◦当然、普通の状態で敵に触れると１つなくなります。
◦リブル・ラブルは、４万・１２万・２０万・４０万・６０万・１００万点で増え、スペシャルフラッグをバシシすることによっても増えます。（４つ以上もちゃんと記憶されています。）
◦リブル・ラブルの残りが０になるとゲームオーバーです。

TREASURE　BOX

◦１シーズンにつき１つ、必ず宝箱が隠されています。

◦探し方は、バシシすると赤く光る所があるのでそこを更に細かくバシシすることによって大体の場所がわかります。（図２）
◦バシシする面積が一定量より少なくなると宝箱が出現し、同時に宝箱からトブカブが６匹飛び出してきます。


（図２）

◦宝箱を更にバシシすると点数になるか、魔法の道具が出てきます。
◦トブカブを６匹全てバシシするとキーワードが完成し、奇跡が起ります。

NAMING

点数の多さではなく、奇跡を起した回数の多さの順に５人まで６文字登録できます。
奇跡の回数が同じの時はシーズン数の少ない順で、それも同じだと点数の多い順です。

3．Character　～登場する物～

☆Our Characters☆

1．リブル・ラブル



古くから村に伝わる魔法の道具。

ネーム	カラー	特　徴
1. リブル・ラブル	赤と青	赤（左・リブル）は左 レバーに、 青（右・ラブル）は右 レバーに 連動する。 4万・12万・20万・40万・60万 100万点とS・FLAGでEXTEND

オーバーチャージで無敵となる。

☆Enemy Characters☆

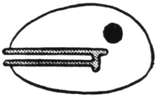
2．ホブリン

下っ端の魔法使い。キノコに魔法をかけるくらいっきゃ能がないのです。



3．シェアー

あー、腹立たしい！
このイワシのカマめっ！
村にいる化物その１です。



4．キラー

定まった軌道を描いているようでいない、村の化物その２です。
ちょろちょろするなっつうのに！



5．チェンジャー

定まった軌道を描いている、エネミーキャラの中では比較的に良い子。
化物その３です。



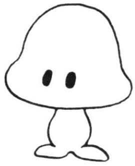
ネーム	カラー	ポイント	特　　　　徴
2. ホプリン	グリーン パープル ピンク オレンジ	各々 500点	動きはランダムである。一定時間が経つと目がつり上がり、ラブルの方だけ狙ってくる。またお供であるマシュリン（各々に５匹ずつ）をバシシして１人になると、パープルは１つ、オレンジは３つの実をかっさらって行く。
3. シェアー	水色	1000点	動きはストレートである。出現場所はランダムの様であるが大体決まっていて、順番がランダムなだけ。 接触しても大丈夫ではあるが、ラインをぶっちぎり、花を枯らす水色の憎い奴。出現前に警告音あり。
4. キラー	赤色っぽい	2000点	動きはフィールド内を反射している、とナムコの豆本には書いてあるが、そうには見えません。ラインに乗るとエネルギーを吸い取り、リブル・ラブルに接近してくる。ペアーのうち、１つをバシシすれば残りの１つも自爆する。
5. チェンジャー	青色 （赤色）	1500点	動きはパターンである（5.Technic 参照）。ラインに乗るとリブルとラブルをスワップ（入れ換え）させる、某みうら氏の様な化物。一回スワップさせると赤くなり、スワップパワーを失うが、実を食べることによって青くなり、再びパワーを取り戻す。出現前に警告音あり。

☆ Friendly Characters ☆

ネーム	カラー	ポイント	特　　　　徴
6. マシュリン	茶色	10-200点 （バシシの仕方による。）	集団行動をとり、親玉の各ホプリンにくっついて動く。ラインでホプリンとの間をさえぎるとバラバラになる。バラしてしまうとバシシしにくくなり、始末が悪い。
7. トブカブ	グリーン バイオレット ブラウン グレイ スカーレット ピンク	各2000点	動きは６人６色のパターン。常に逃げる方向が決まっているから、必要とする物だけバシシすればよい。 プレイヤーにまったく協力せず、ひたすら逃げるから、嫌いです。君達にはボランティア精神というものがないのか！たまには協力してネッ!! 因みにスカーレットとピンクは女の子です。

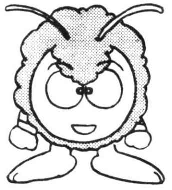
6．マシュリン

ホブリンに魔法をかけられたキノコ。開発の人が「まつたけ食いたい」と言った所から生まれたというのは冗談。



7．トブカブ

宝箱の中にひそんでいて、6人そろえると奇跡が起る。妖精です。



☆ Another Character ☆

8．ガーゴル

天災をおこす悪魔。
実際はこんなにかわいくない。
（ナムコの多賀さんのこと
じゃありません。）

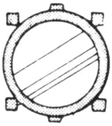


ネーム	カラー	ポイント	特　　徴
8． ガーゴル	赤色 と 黒色	4000点	宝箱の近くにひそんでいる。動きは比較的迅いが、止まる時がチャンスであり、そんなに手強くない。トリッキーな動きをし、ラインを切り、種を拾うという欲張った性格。早いとこバシシするのがよいです。

☆JEWELS☆　～POINTGETTER～

宝箱を出現させた後、もう一度バシシすると現われ、得点となります。

9．鏡



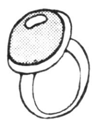
10．魔法のランプ



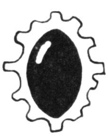
11．アミュレット オブ エメラルド



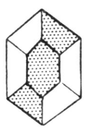
12．ルビーの指輪



13．アメジスト ブローチ



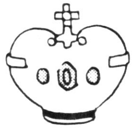
14．ブライト クリスタル



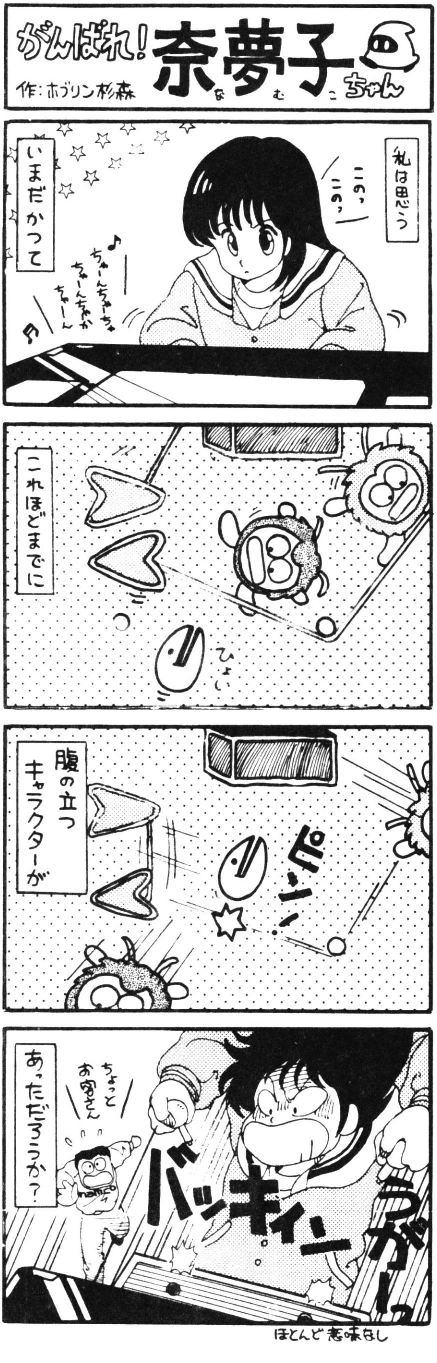
15．シルバー クラウン



16．ゴールド クラウン



ネーム	ポイント
9.　鏡	4,000 点
10.　魔法のランプ	6,000 点
11.　アミュレット・オブ・エメラルド	8,000 点
12.　ルビーの指輪	10,000 点
13.　アメジスト・ブローチ	20,000 点
14.　ブライト・クリスタル	40,000 点
15.　シルバー・クラウン	80,000 点
16.　ゴールド・クラウン	100,000 点



ほとんど意味なし

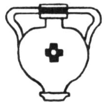
☆Mystic Item☆　　Season 7以降の秋の宝箱の中身！

宝箱出現後バシシすると現われ、もう一度バシシすると効力を発揮します。

17．ハート



18．ツボ



19．砂時計



20．水晶玉



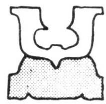
21．剣



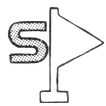
22．菜の花



23．かぶと



24．スペシャルフラッグ

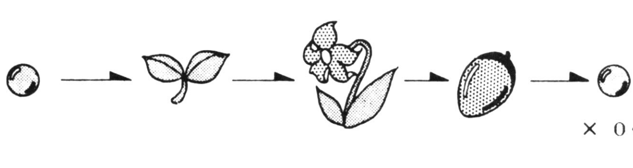


ネーム	主体色	効力
17.ハート	ピンク	土地の状態により０～３の種が出る。
18. ツボ	茶色	エネルギーの補充。
19.砂時計	赤っぽい	一定時間エネミーキャラを止める。
20.水晶玉	パープル	次シーズンの宝箱の位置を示す。ミスしたらだめ。
21. 剣	赤っぽい。水色も	オーバーチャージする。
22.菜の花	黄色	土地の状態が初期状態（最も良く育つ色）に戻る。
23.かぶと	パープル	一面クリアー。
24.S・Flag	黄色	リブル・ラブルが一つ増える。

☆Energy Characters☆

バシシするとエネルギーになる植物について書きます。

25．種　　26．双葉　　27．花　　28．実



× 0・1・2・3

ネーム	エネルギー増加量	弱　　　　点
25．種	5	ガーゴルにとられる。（以下共通）
26．双葉	10	
27．花	25	シェアーに枯らされる。
28．実	40	ホブリンに持ち逃げされる。 チェンジャーに食われる。

注）エネルギー増加量はマシュリンを１とした時の相対的絶対数です。

ｏ土地の状態（色）と植物の成長について。

土地の状態（色）	緑　→	濃緑　→	淡緑　→	茶
植物の成長速度	←Ｆａｓｔ			Ｓｌｏｗ→
実から種への分裂の個数	3	2	1	0

注）必ず左の様になるとは限らない。

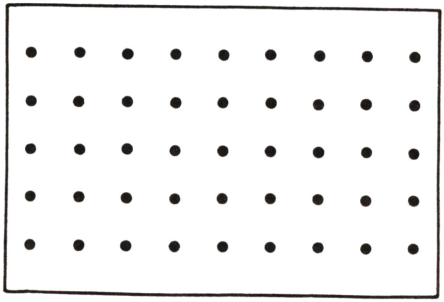
上から見ても分かる通り、やたらめったらバシシするというのはあまりうまい方法とは言えないようです。また、リブル・ラブルがやられるたびに状態が１段落ずつ悪化していきますから、これも注意して下さい。
ようするにエネルギー補充のときにバシシをしなければいい（なんのこっちゃ？）のですが、こんな方法は不可能ですよね？　いーえ、実はバシシをしない即ち土地を荒らさないでエネルギーを補充したり、宝箱を出したりする方法があるのです。「5.Technic」でしょーかいしますから、もうちょっと待ってくださいませ。

４．Ｐａｔｔｅｒｎ　～シーズン別くいの位置～

Season別にくいの位置を解説します。
ただし、春夏はいつでもSeason1と同じパターン（例外あり）です。
秋もSeason4と同じ（同上）です。
即ち、普通、冬のパターンだけが変化 します。

SEASON 01

2,3,5,6,9,10,13,14,17,18,
21,22,25,26,29,30,33,34面

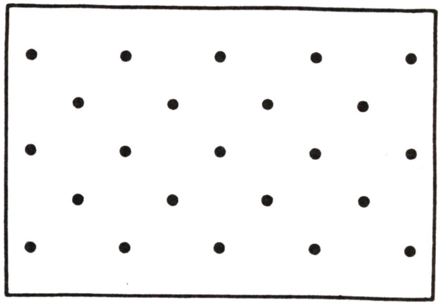


この面は基礎的な面で、この面からくいを引き抜いたものが後から出てくる。支離滅裂！な面になるのです。ですから、この面を完全にマスターしないとハイスコアー・ハイバシシは望めません。また、一番出現数が多いのがこの面ですし、後ででてくるバシシパターンもこの面を基本としてますから、しっかりやって下さいませ。

(Pile=45)

SEASON 04

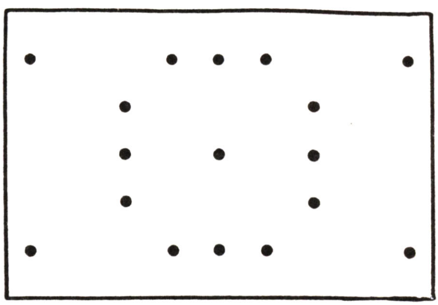
7,1,15,19,23,27,31,35面



シーズン1の次に出現数が多いのがこの面です。形状的にどうしても斜めになりがちですが、それでは色々とやりにくいので頑張って外周に平行にラインでバシシするようにして下さい。要するに、シーズン1の感覚が各面に生かせるようにバシシすることを心がける事が必要なのです。

(Pile=23)

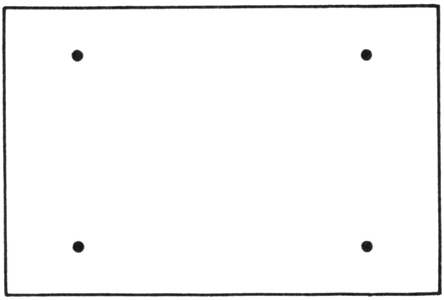
SEASON 08



この面はバシシがやりやすい方で、まだ敵の動きもそう早くないですから、できる限り奇跡を起こしましょう。中央の「○」の中に宝箱がある場合、図の様にバシシすると一発奇跡ができます。外側にある場合はトプカプがすぐにげるし、くいもないので難しいですが、皆様で研究してがんばって下さい。

(Pile=17)

SEASON 12

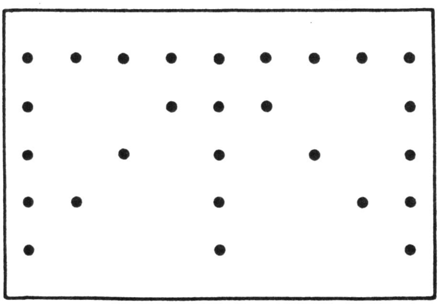


リブル・ラブル第一の難関です。どうしても大きくバシシしがちで、ラインを切られたり、せっかく育てた植物をごっそり取ってしまったり、いいことなしです。

図に私のやり方を示します。シェアーの動きをよく見てラインをのばして下さい。とにかく、奇跡はねらわずに面クリアだけをねらって下さい。

(Pile=4)

SEASON 16

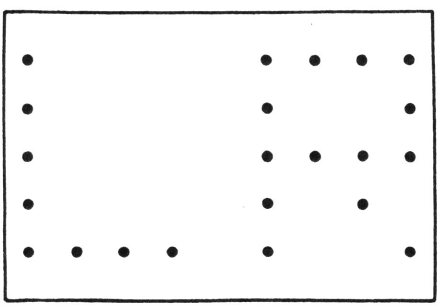


やってみるとわかりますが、この面は結構やりやすいです。

上の方にはくいが密集していますから外周を使わず、ラインだけでバシシして点数をかせぎましょう。この面に限らず言えることですから言いますけど、くいの数が少ない所でガーゴルを出すとやっかいなので、極力出さないようにした方がいいかも知れません。

(Pile=27)

SEASON 20



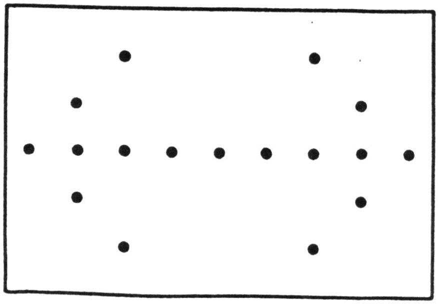
くいが Libble Rabbleの頭文字のＬ・Ｒを形どっています。見た目は茶目っけがあっていいのですが、まァやりにくいのなんの。中央左の空白に集まるとどうしてもラインをのばさなければならないのでどうにか工夫して下さい。最初に左側のマシュリンをバシシすると結構楽になりますよ。

(Pile=22)

SEASON 24

大きめのリブル・ラブルを形どっています。この面もやりにくい部類に入りますから、まっさきに左右どちらかのマシュリン10匹をバシシし、エネルギーを補給して無敵になって、後はじっくりいじめて下さいませ。

(Pile=17)



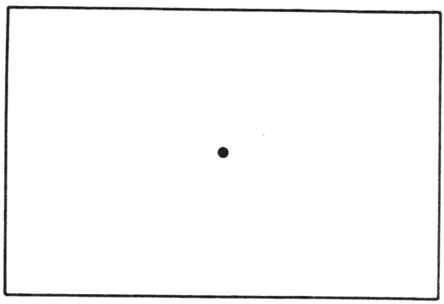
SEASON 28

絶句！！

あのねぇ、私にどうしろと言うの？人をなめてるとしかいーよーがない。ぐちをいってもらちがあかないので攻略法なぞ。

まず、右のマシュリンが中央右にくるからそれをバシシ。次からは苦労して下さい。あんまりやる気のない方は、リブル・ラブルを左右に全開にして、ひすら上下に動かして下さい。

(Pile=1!)

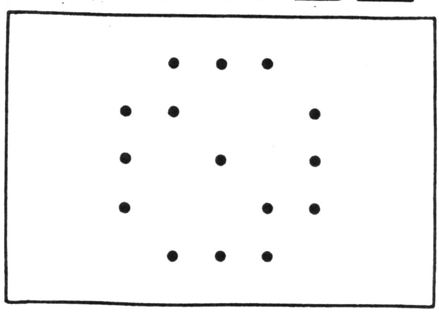


SEASON 32

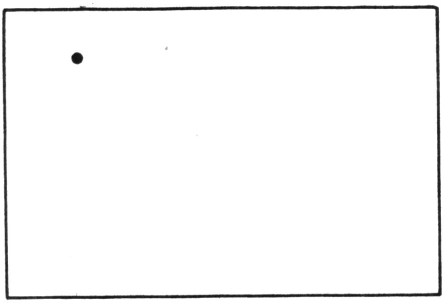
見ての通り、シーズン８の変形です。外周に接するくいがないので多少苦労します。

左下のホブリンが中央にきた時は大体４匹とも中央にいるから、リブル・ラブルを下に下げ下からまとめてバシシするのも一手ですよ。

(Pile=15)



SEASON 36

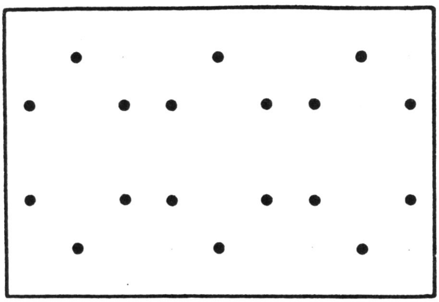


絶句！！その2

リブル・ラブルの終末とゆーか、なんとゆーか、最大の難関ですね。私（TAK）もこの面でバタッと死ぬので偉そーには言えませんが、後に出てくる「オンラインバシシ」という技を使て無敵になってじっくりやると言う風にしています。皆さん私と一緒に戦いませう!!

(Pile=1)

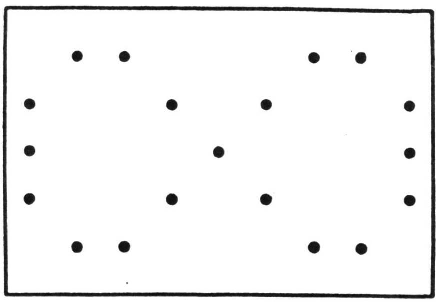
SEASON 37



どの面でもそうだけど、こうして小さくするとやっと分かるという感じですね。この面は、私の思うに、ボーナスのクリスタルを３個並べたという具合です。この面もあんまりやった事がないからよく分かんないけど中央がすこーんと空いているからなるべく上下でバシシすることじゃないでしょうか。

(Pile=18)

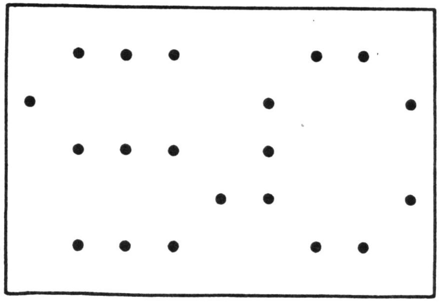
SEASON 38



この∞（無限大）は何を意味するのでしょうか。この面だけでなく、ポッカリと空間のある面すべてに言える事ですが、近くにくいがない所でくっつけしまうと次にラインがのばせませんから両方もしくは片方のリブル・ラブルをくいのそばにもってってからバシシしましょう片方の場合はリブルをもっていった方がベター。

(Pile=19)

SEASON 39



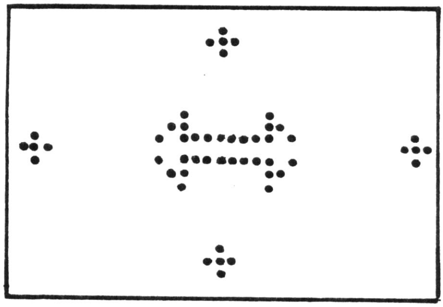
ＳＣつーのは、たぶん開発の人のイニシャルかなんかでしょーね。

比較的楽ですが、奇跡をするのにはあまり良い面ではないですな。

無理しないでやろーね。

(Pile=21)

SEASON 40



どわーっ！

な、なんなんなんだ　これは！前までの３９シーズンの定石をくつがえすこのパイルの密集パターン。まさしく、リブル・ラブルを形どっているのであります。その中に入ってしまえば敵に襲われないのでーす。

(Pile=52)

Season40をクリアーすると、Season25に戻ります。以後くり返しです。

Season表示は99までで、255面クリアーすると Season0 になります。この面の宝箱にはトブカブが隠れていません。しかも 2000PTS.しか入りません。

この後 Season1になります。

---

5. Technic ～好成績の為の技術～

リブル・ラブルは、色々なテクニックを必要とするゲームです。
ここではそのテクニックを紹介していきます。

ましゅりん

まず、マシュリンの動きについて説明しましょう。各シーズンの初めにおいて、マシュリンは５匹ずつおのおののホブリン４匹にくっついています（計20匹）。そしてその行動は各グループのかしらのホブリンと共に動きます。すなわち、最初のうちのマシュリンの動きはホブリンの動きでもあるわけです。そのパターンを紹介しましょう。

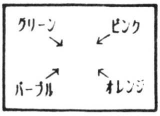
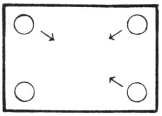
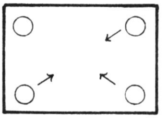


図１ａ


図１ｂ


図１ｃ

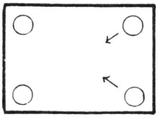
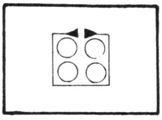
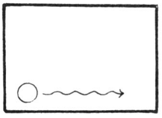

図１ｄ

図１ａ～ｄにおいて、一番多いのはｂで、次にｃかｄ、一番少ないと思えるのがａです。ちなみにａのパターンは冬のパターンに多いのです。ａの攻略法はリブル・ラブルを下に下げ、すべて中央に収束したところでマトメてバシシするとゆーものがあります。どうせ冬のパターンで奇跡を期待してない（やってもむなしい）ですから、ラインのみでバシシして点数を稼ぎましょう。（図２）

図３ａは図１ｂの続きで、暫くパープルがすみでイジイジした後の行動で、ｂの方はグリーンの同様な行動です（図１ｃ続き）。


図２


図３ａ

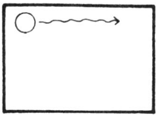

図３ｂ

図４はオールマイティパターンで、確実にホブリンとマシュリン合わせて1550点とる方法です。図１ａ～ｄのいずれでもできますから試して下さいませ。

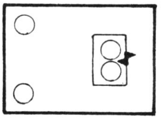

図４

図４をやった後、１ｂのパターンだとパープル軍団が下にいますから、それをバシシ。また１ｃのパターンだと上にグリーン軍団がいますから、それをバシシすると後々すごく楽になります。

○マシュリンのバラシ方

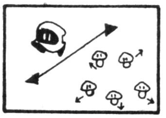
マシュリンは最初言った通り、かしらのホブリンにくっついて動いている訳ですが、そのかしらホブリンを失った時にマシュリンがバラバラになってしまうのです。

図５のように、かしらのホブリンとマシュリンとの間をリブラブで遮ってしまうと、マシュリンはバラバラになります。

マシュリンを一匹一匹バラしてしまうと、とても捕まえにくいので、なるべくバラさないようにバシシするよう心掛けましょう。

○マシュリンの点数

☆外周をつかう………10×n点（nはn匹の意）
☆　〃　つかわない…10,20,30,40,…,200点
=5n(n+1)点（n=1,2,3,…,20）

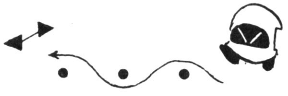

図5

上は奇跡を起した時にもあてはまります。つまり外周をつかわないで奇跡を起した方がマシュリンの点数が高いのです。

ほぶりん

ホプリンは最初の方以外、ランダムに動きます。

ある一定の時間が経つと（面によって異なる）、チャイニーズホプリンといってきょーぽーになり、リプラプのラプルのみを攻撃してきます。逃げ方は図6aのようにする（ホプリンはくいをよけて通るからとろい）か、図6bの如く隠居してしまいましょう。aもbもくいが多い時のみ有効です。（やりやすいの意）


図6 a

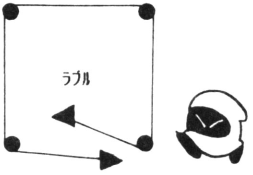


図6 b

○ホプリンをはじく

ラインと外周、もしくはラインとラインの間にホプリンを入れてその間を狭くすると、なぜかチャイニーズホプリンとなり、キーワードの所へ戻って行きます。この技を「ホプリンはじき」と言います。

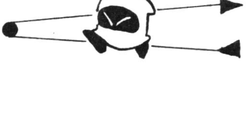



図7

○チャイニーズホプリンの性質

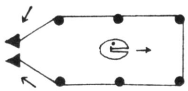
Cホプリンをよく見たいと言う人は、デモをよく見ていると、たまにリプラプが、ホプリンがCホプリンになっている時に死ぬことがあります。次の次にホプリンやシェアーなどの点数説明がありますが、その時にちゃんとホプリンがチャイニーズしていて（？）、ラプルの動きにつれて向きが変わりますから見て見て下さい。おもしろいですよ。

リプル・ラプルがスワップされてもちゃんと操作できるという人は、Cホプリンがおっかけてきたらチェンジャーにスワップしてもらうのも手ですね。

しぇあぁ

シェアーは出現場所が大体決まっていて、出てぐる順番がランダムです。（と思う。）
直線的にずしずしと来る訳ですから、その軌道を見抜いたら、あせらず、冷静に対処しましょう。

①バシシする



普通、リブラブとシェアーの移動速度はほぼ同じな訳ですから、シェアーの動きと同じ向きにラインをのばしてバシシするのは難しいです。その逆にしてやると相対速度が大きくなって非常にやりやすいですよ。この技は「くろすかうんたぁ」と呼ばれ、汎用性の高い技ですから、ひとつ、マスターしておきましょう。但し、ショートレンジ（近距離）では意味がないので、それなりに距離をおいてやって下さい。

もう一つはあの有名な「瞬間バシシ」です。シェアーがフィールドに入る時、フィールドから出る瞬間に、無関係にバシシすると、シェアーが消滅しポイントが頂けちゃうと云うとてもありがたい技なのです。またこの技はトブカブに対しても使用できるのです！

②切られてもいいようにしておく

シェアーにラインを切られるとラインはリブル・ラブルを最短距離で結ぶ直線として復活します。それを活用しましょう。（図９）
要するに、次にでるラインを予測してリブラブを移動させれば良いのです。
ラインが直線であるならば長さをのばすことはできるのですから、これを利用してバシシの範囲を拡張しませう。

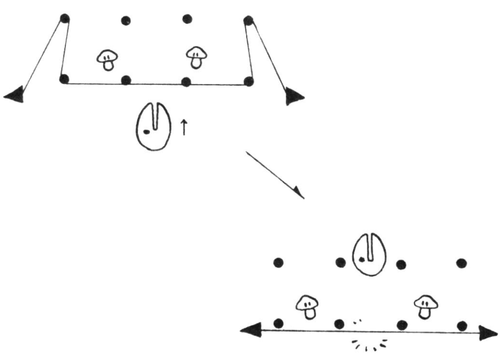
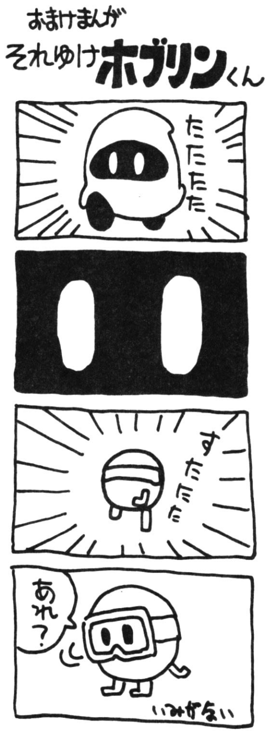
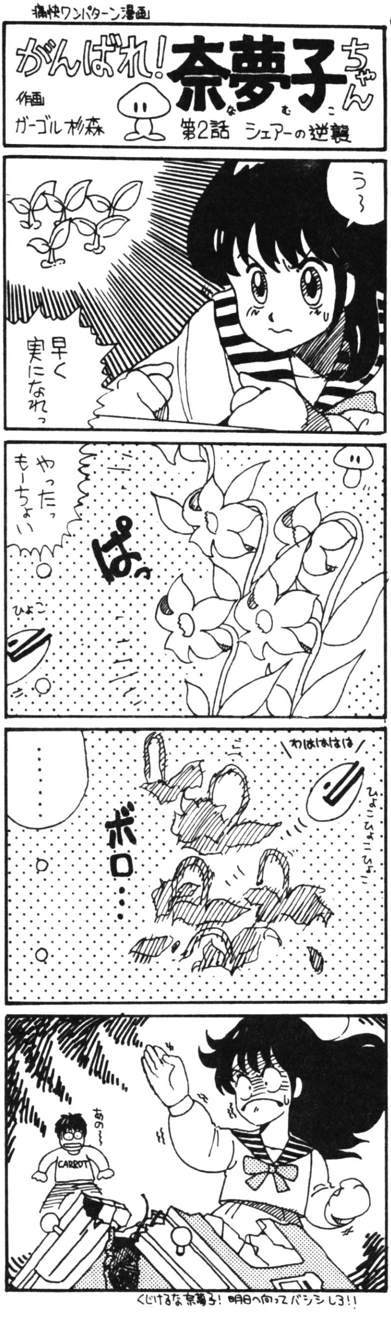


図９





③一緒に遊ぶ

図10のようにすると、リブラブは動けなくなります。この技？は「金縛り」と呼ばれ、やってもまったく得しません。かえって危険です。

切られる時リブラブの動きが一瞬止まりますが、それが連続して起こる為と思われます。

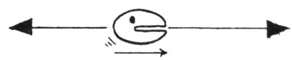
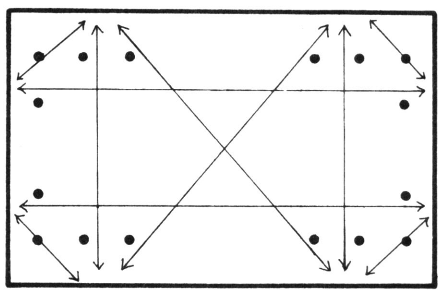


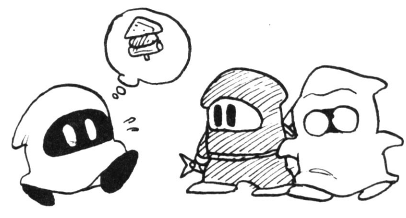
図10

☆シェアーの出現場所と軌道

大体、図の10本でその往復があるから20パターンあります。植物園を造る時などに役立てて下さい。順番はランダムと思われます。

因みに、図は一筆書きはできません。



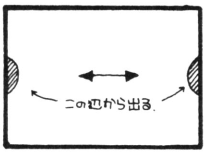


きらあ

キラーは、フィールト内を反射して動きます。
が、そうでない時もあります。（御先祖様のようにふりむく！）

キラーは、エネルギーを吸い取る訳ですが、これに対する対処法が幾つかありますのでしょーかいしませう。

①バシシする



出る所が大体決まっていますので、出てくる時にバシシしましょう。あっ、出てくるなと思ったら左右どちらかに行ってラインを拡げ態勢を整え、バシシするのです。ただ、タイミングが早過ぎると復活してラインにキラーがとりついてしまうので、完全に出きってからバシシするやうに。

キラーの動きが読める場合は、くろすかうんたァバシシでやっつけましょう。ただ、シーズンが早いうちはいいのですが、シーズンが進むとキラーも御多分にもれずに速くなりますから、気をつけて下さい。また、壁に反射してきたのを壁を使ってバシシするのも楽です。これも気をつけて下さい。

②ふりきる

図12のようにすると、キラーはふりきられて、ラインから離脱します。ただ、ラブルがチャイニーズホブリンに追われている時にラブルでこれをやるというのは難しいので、止めた方が無難でしょう。

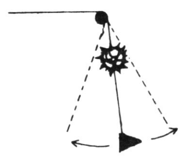


図12

③ラインをのばさない

ラインをのばさなければキラーにとりつかれないので、一番単純な方法ですね。バシシしたい時に移動する訳ですがその際リブラブをくっつけて動かせばよいのです。自分が操作するキャラが一つになるのですから集中力が散漫せずに済み、安全です。ただ、敵に当れは当然死にますけど…。

ちぇんじやあ

チェンジャーの対処法を二、三…。

①バシシする

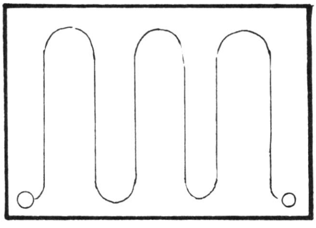


図13

チェンジャーは、図13のような軌道を描いています。また、上から出て上に入るのもいます（実際は等間隔）。ですから、軌道上でまちかまえてバシシしてしまえばこっちの勝ち！また出発点でバシシするのも簡単ですが、あまりませってバシシすると成長の途中だったりするので気を付けましょう。

②逃げる

前ページのキラー同様、リブラブを重ねて逃げるというのも有効ですが、図13を見て分かる通り、チェンジャーは外周にはくっつかないので、外周にくっついていれば安全す。ただ、出発点と消去点の上下の外周の部分、計４ケ所はやられますから御注意を。

③スワップしてもらう

軌道上で短くラインをのばしてわざと入れ換わってもらい、すぐ普通の状態に戻すという技（？）です。一回スワップさせればチェンジャーはスワップパワーを失う訳ですからこの技は簡単でしかも有効な技と言えるでしょう。（ただし、実を食われてしまう）

ようするに、スワップされる時のリブラブの間が狭ければよいのです。

があごる

ガーゴルについては何も言うことは無いですが、ただ放っておくと速くてしつこいのとあとは体を完全に囲んでしまった方がよいと言うことだけです。半分くらい囲んで、やったネ！とか思ってるとしぶとく生きてたりしますから…。

たからばこ

ここはこのゲームのメインなのでしつこく書きます。

①宝箱の出現

宝箱はバシシする範囲が図14の様にシーズン１の最小正方形3½以下になると出現します。ですから宝箱をまだ出してない時には4SQUAR以上の大きさでバシシして、発見したら以下に述べる発掘法で宝箱を出現させるのがよいです。いいかげんに3.5S以下でバシシすると探すのが面倒だし大地が荒れますから程々に。

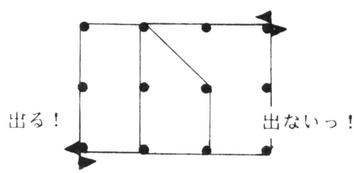
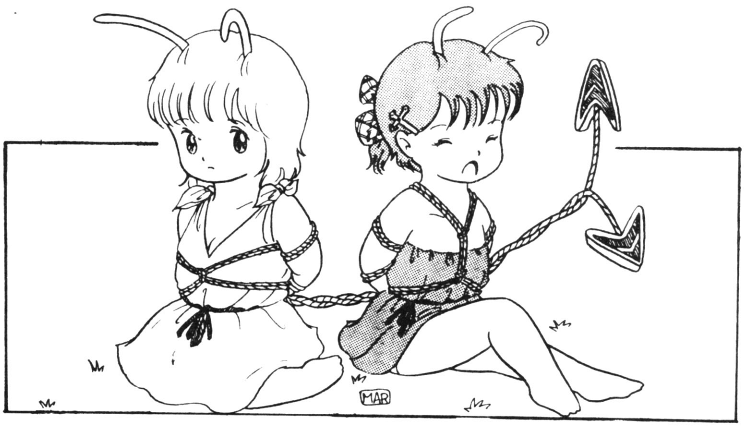


図14



②宝箱の発見・発掘

私（TAKO.X）なりの無駄なく（実はムダだったりして…）やる方法を御紹介しませう。

まず、外周に平行な四角形（多角形）でバシシします。大体6S～8Sかそこらへんでやった方が後で楽です。光ったらその中で4S～6SぐらいでバシシＯまた光ったらその中にあるから、またずらして4Sでバシシし、光らない時は残りの4Sであるから再び調べます。
図15ｂで光れば①、光らなければ②or③であるから、図15ｃのようにします。



図15ａ

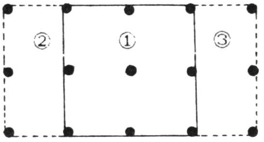


図15ｂ

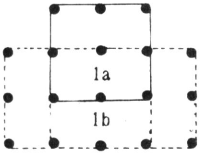


図15ｃ

図15ｃで光れば1aで、光らなければ1bですから、後述のバシシ・フォーメーション（Ｂ.Ｆ.）を使用して一発で奇跡を起こさせましょー。要するに重ねてバシシしていけば、あの、ほら、所謂数学の集合と同じでＡ∪Ｂとかφとかが出てくる訳ですよ。但し15ｃの段階にきたら重ねる部分を１Ｓ or ２Ｓにして欲しいです。と云うのも、Ｂ.Ｆ.は２Ｓを基準としてつくられているからなんです。それと、15ｂの②や③のように縦に残すと云うのもあまりうまくありません。横に２Ｓと云うのがＢ.Ｆ.の基本ですから、同じ二つでも縦の場合はもう一回確認せねばならず面倒です。別に縦に残してもできるのですが、横の方が確実なもんで…。

③トブカブの出現・分散

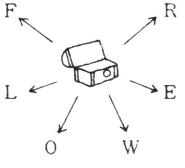


図16ａ

宝箱を発掘するとトブカブが出現し、分散してフィールドから消えます。出現時の分散のしかたは図16ａの通りですが、宝箱の位置が特に左右のフィールドに寄った場合、L・O・W・Eのトブカブの分散方向が変わることがあります。右に寄った場合、W・Eのトブカブが左寄りに出ると云うことが多いのですが、逆にL・Oのトブカブが右寄りに出ると云うこともあります。宝箱が左に寄った場合は、そのリバースとなるようです。

出現後のトブカブは図16ｂのような経路をたどり、消滅します。ここで瞬間バシシをするのです。消滅した瞬間にバシシするとトブカブがするすると戻ってきてキーワードの所に入るのです。たまに消滅した所とは反対の所から出てくることがあります。ＲがＦから出たり、ＬがＥから出たり。ただ、シェアーと違って、タイミングがやたらと難しいと言うか、故意にやるのは殆ど不可能といった方が良いかも知れません。

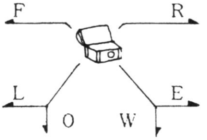


図16ｂ

④トブカブ総捕り（一発奇跡）

宝箱は1Seasonに1つしかないですから、1匹でも逃せば奇跡を起こすのに2Sesonかかる訳です。そこでトブカブ総取り即ち一発奇跡が必要となる訳なのです。まずシーズン1のパターンの面のパターン（B.F.）を紹介します。

TYPE1

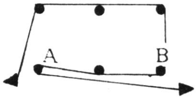
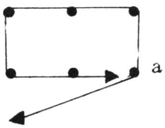


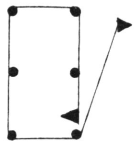
図17a

図17aのようにして、Aの点でラインをくっつけるだけ。注意は、ラブルを右にぐいぐいのばす訳ですが、その際に点Bでくっつけないこと。またチェンジャーがきたら、うまいと自認する人以外は1回あきらめること。シェアーが上下からきたらすぐAでくっつけ、ラインを直線にして切られるまで左右にのばすこと。左右からきたら、ラインを切られる場合はあきらめ、そうでない時は通り過ぎて行くのを待ちましょう。

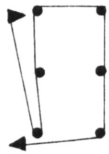
以上の注意は以下の全てのB.F.に共通することです。



TYPE2



T-v2



T-v1
リバース

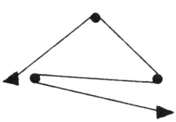


T-0

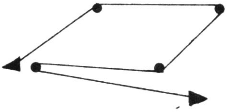
フィールドの左右端にある場合、上のT-v1・2rを使用するか、外周を使って普通にバシシした方が良いです。T-1・2を使ってFやRを逃すか（すぐ消える）、3つか4つの片側のトブカブを確実にとるかは貴方の自由です。（まァ、T-1・2を使っても総捕りできないことないですから、こっちの方がいいかも…。なんのこっちゃ。）

T-1,2いずれもラインの形状が復活後に直線になり、左右に長くなるものなのです。しかも宝箱の下にラインが来るという画期的（？）なフォーメーションなんですよ。他にも色々なフォーメーションがありますから、自分だけのオリジナルを創り出すのも楽しみの1つですね。 難しいですから、エネルギーを補充し、無敵にしてからやりましょう。

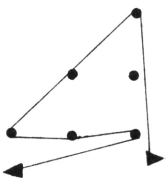
☆シーズン4型用のバシシ・フォーメーションです。



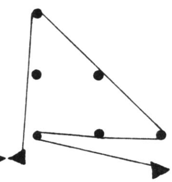
TYPE-3



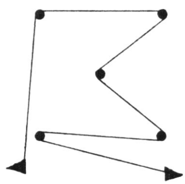
TYPE-4



TYPE-5



TYPE-6



TYPE-7R

以上８つのフォーメーションを知っていれば、大体は一発奇跡ができるハズです。

TYPE-７Rは、おおよその宝箱はわかるが細かくはわからんとゆー場合のもので、バリエーションとして、上が欠けたTYPE-７U、左が欠けたTYPE-７L、下が欠けたTYPE-７Dなどがあります。

TYPE－8

たまにパイルとパイルの間に宝箱があったりすると意外な光り方をするのでとまどうのですが、こういう場合は、TYPE-８、通称極細バシシを使用します。

☆TYPE-１～８がトブカブ総捕りの基本型ですが、これにとらわれず、その場に応じた自分自身のＢ.Ｆ.を考えてみて下さい。

⑤奇跡とボーナスステージ

トブカブを６匹捕えるとキーワードが完成し、奇跡が起きてボーナスステージとなります。

１回目	ＦＬＯＷＥＲ	花が一面に咲く（４種）。
２ 〃	ＲＡＩＮＢＯＷ	虹が13個でる。
３ 〃	ＪＥＷＥＬＳ	宝石が６種18個でる。（中央は除く）
４ 〃	TOP PLAYER'S NAME	ゲームする少年少女が８人２種でる。
５ 〃	ＢＲＩＤＡＬ	カップルが３組でる。
６ 〃 ～	ランダムになります。	

６回目以降にいきなりFANTAS-Yが出ます。かわゆい！

⑥オンラインバシシ

宝箱の真上や植物の真上にラインを通して、関係ないところでバシシすると、それらをバシシしたのと同じ結果となります。ただ、ラインの通し具合が非常に難しいので、あまり期待しないこと。これを使ったＢ.Ｆ.を組めば一発総捕りができますし、植物を採る時これを使うと大地を荒らさんで済むなどいいことだらけなんですけどねぇ。もしかしたら単なるバグかもしれませんね！

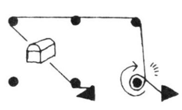


図13

言い忘れましたけど、これシェアーにも使えます。シェアーがラインを切る瞬間上をやると1000点入ってシェアーは消滅します。チェンジャーやキラーにも使えます。

しょくぶつ

マシュリンもエネルギーになりますが、殆んどは植物でエネルギーを補給するわけですから、植物園を造りましょう。

放っておけば勝手に育ちますが、同じサイクルで育てていると、一遍に枯れたりして悲惨ですから、サイクルを変えた方がいいかも。

①土地の状態の差異にまかせて放っておく。
②ホブリンが実を盗んだらホブリンだけをラインで止める。怒りだすまで実は種にならないからそれを利用し、サイクルを変えてしまう。

花がたくさん（10以上）咲く時に進行が遅くなりますが、サイクルを変えておくと、うまくいけば普通の半分の時間毎にこの有難みを満喫できるのです。

ただし、いくらがんばっても植物が20以上になるということはありません。20あってその上ハートを緑の上で取っても種は出ないのです。

6. BUG & ETC. ～あらさがし～

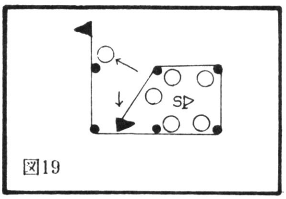
（1） スローモーション

画面上にキャラクターがたくさん存在すると、全体の動きが遅くなってしまいす。リブルラブルのみが正常なスピードで動けるので、この時に宝箱を出せばとてもトプカプを捕え易くなります。

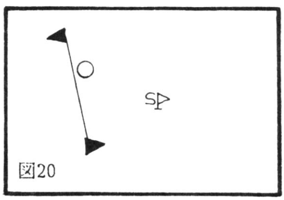
この状態を引き起こすのには、(a)マシュリンをなるべく捕らずに残す、(b)花をいっぱい咲かせる、という二つの条件を満たせばよいのです。

（2） MYSTIC ITEM

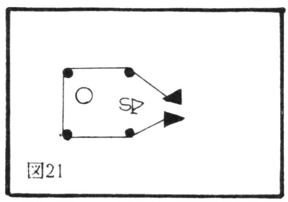
シーズンが秋の時奇跡を起こすと、MYSTIC ITEMが出現しますが、それを取ることができません。取りたい。ではどーすれば取れるのでしょうか。



散らばるトプカプのうち、一匹（か2匹）をわざと残して上図の様にバシシ!



トプカプは新しくできたラインによってせきとめられる.



そして残りをバシシ! SPはバシシしなくても奇跡の時とれるよ!

（3） 全面BASHISHI♡

何もん囲まないのに、突然ラインの両側からフィールドが塗り始められることがあります。奇跡と似た現象ですが、植物を全部採ってしまふので、災難と言えば災難。若しこの時トプカプが画面上に存在していれば奇跡を起こすことは可能です。因に、マシュリンのPOINTSは10,20,30,…です。

（4） ラインクロス

ラインが交わっているのにバシシしないという、プレイヤーを馬鹿にしたよーな現象があります。これはライン同士が90°で直交した時に起こります。

(5) 文字反転

デモンストレーション中、リブルラブルが宝箱を探している時に画面がピコピコッと点滅しますが、その瞬間クレジットを投入すると、画面が反転したままクレジットが入ります。これはゲームをスタートさせて、一度BASHISHIすると治りますウ。

(6) 亡霊キャラクター

a)チェンジャーがとりついた瞬間、まるで関係ない所に"15"というキャラクターがでることがあります。

b)又、フィールド右上に青いカブトがでる時も…！

c)たくさんのキャラクターが重なると、キャラクターの一部分が欠落してしまうのです。

(7) 不死身シリーズ

a)ホブリン：ホブリンはキーワードのある所から出てきた直後はつおい。だからバシシしても奇跡を起こしても死んでくれないのー。ぐすん。

b)キラー：くぬやろー。どーしてBASHISHIしても死なない時があるんでい。奇跡の時時でも死なん時あるし。おこるぞ。

(8) 素通りシリーズ

a)チェンジャー：青いのに素通りする時が…！ Season28などでラインを左右いっぱいに伸ばして上下に動かしているとよく起こるのです。

b)ホブリン＆マシュリン：彼等はラインをラインとも思ってないよ。平気で乗り越えるんで困ってるんです。でもラインを急に動かさなければ大丈夫です。

(9) トブカブばらばら

奇跡を起こした時、捕えられてないトブカブが画面上に残っていて、且つ、その格好が逆さじゃない時、その後のトブカブ達の踊りの足並はばらばら。

(10) 居留守シリーズ

a)キラー：デモンストレーションのスコアーテーブルに彼が居ない時があります。

b)トブカブ：256面目の宝箱の中には彼等はおらんのじゃ。

(11) 不滅のネーム入れ

ネーミングはレバーを倒している限り終わらないのでした♪

(12) 点数稼ぎ

Season 1で植物園を造って無敵を保ち、ホブリンとキラーをBASHISHIしまくって点数稼ぎ。200万点までやってみたけど疲れただけでした。

(13) リブルラブルワープ♡

ラインを可能な限り長く長く伸ばし畝らせてみて。すると突然囲んでないのにバシシして、リブルラブルの片方が数～数ドットワープしてしまうことがあります。ラインが長ーくなると頻繁に杭をすり抜けるようになるので、これにチャレンジする時はボーナスステージでやってみてねー。

(14) プッシング

マシュリン、トブカブをリブルラブル本体で押して動かすという高級テク。高級な割りには使い道が少ないんです。

画面外へ消え去る寸前のトブカブをこれでせき止めて、画面中央まで押し戻すという最高級テクがあります。

(15)　ガーゴルちゃん♡

カーゴルは馬鹿だから画面の最下端までこれません。だからリブルラブルを一番下へもっていくとやられないです。

(16)　マシュリン固め

ラインでマシュリンを挟み込むと、彼は可愛想なことに動けなくなります。

(17)　対種子防衛線

実から種が出る時、ラインによって弾けた種をせき止めることができます。

(18)　暴走シリーズ

リブルラブルは暴走の権化。（暴走とはゲーム進行が停止してしまうことなの♡）

a)ラインが杭にめり込んでいる時、チェンジャーに触れる。

b)敵に接触してやられる瞬間にBASHISHI！ 但し、そのBASHISHIで面クリアーの時は暴走せず、ストックが一つ減って、ゲーム再開の瞬間にクリアーになる。

c)突然画面中にラインが引かれ、水色に染まることが…！
普通は暴走するが、たまに奇跡的復活をして治ることも。治った時、杭が一本残らず消えたりすることもある。

d)練習が終わる瞬間宝箱を取る。（未確認）

e)チェンジャーとシェアーに同時に触れる。（　〃　）

f)チェンジャーを２匹同時につける。（　〃　）

g)奇跡の時マシュリンを残し、BASHISHIしない。（次項参照）

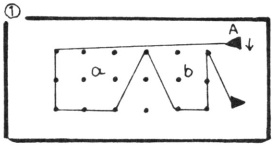
h)奇跡で塗り終わらせない。（スローモーション奇跡参照）

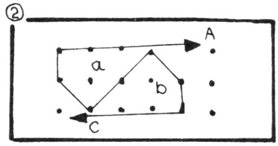
(19)　奇跡マシュリン♡

奇跡の時にマシュリンを登場させる最高級テクです。この時、出現しているマシュリンを全部バシシすれば、次の面が始まった瞬間、その分だけエナジィが増えます。しかし、バシシしなかった時は暴走さんになってしまいます。（この時は、植物の成長過程が観察できます。）

このテクは、バーでも手軽にできるので、ゲームセンターも困るし、発表したくなかったのですが、G.F.の読者方の良心を信じて公開することにします。（あんまりやっちゃダメよ♡）

Game Freak Presents.





① 奇跡を起こす時、aにトプカプ、bにマシュリンを入れる. Aで ふたをすると a,b共にバシシするはずがaのみバシシされ, bの中にいるマシュリンは奇跡まで居残り続けるのじゃ.

② aにトプカプを入れる. bには何も入れない. Cでは上のラインと下のラインが 1dotもすきまなくとなり合うように接触させる.（バシシしないように）そしてAでフタをすると a,b以外に存在するマシュリン全てが残る. ウジャウジャしてキモイ.

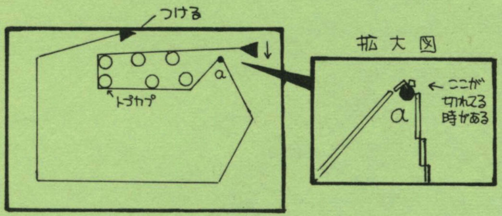
―――― ATTENTION! ――――

この本に掲載されているテクのうち、“リブルラブルワープ”，“奇跡マシュリン”，“スローモーション奇跡”は、G.F.の松江純氏（東京・町田市）のあみだしたテクニックです。

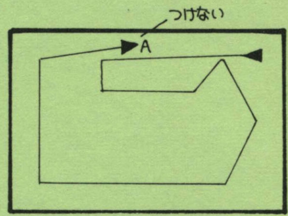
（20） スローモーション奇跡

これも読者をかっとばす、つおーいテク。なんと、奇跡が起きて画面が塗られる時ものすごーく遅くなり、塗り終わるまで何分もかかるのです。奇跡のテーマ（orブライダルテーマ）が何回も流れて感涙モノ。

これも少しの改良を加えると暴走させることができちゃう。困ったもんだのう。



上図の様にトプカプをバシシする.もし,くいαのところにからんでいるラインがちぎれているようならばスローモーション奇跡となる.
難かしい技だがやる価値は充分アリ. LET'S CHALLENGE!



△改訂版.もし上のAを画面の上端につけないと永久に画面がぬり終わらなくなりBGMが永遠に流れるぞ!!

---

7. EPILOGUE ～終わりに～

この本は新加入のすたっふ TAKO.Xが書いてしまいました。本名は○○○○で、18歳の浪人なのです。V.GAMEが好きでしょーがないのです。

僕の独断ではこのゲーム10点満点で７点をつけないで 6.5ぐらいかな。16bit CPUを使ったグラフィックゲームというのは買います。けどもう少し奥を持たせて欲しかった。ナムコならできたと思うんです。ねぇ。だけど楽しいゲームですよ、これ。今まであんまりやらなかった人も、この本を参考にして（ならなかったりして…）やってみて下さい。

みんなでもっと盛り上げませう!!

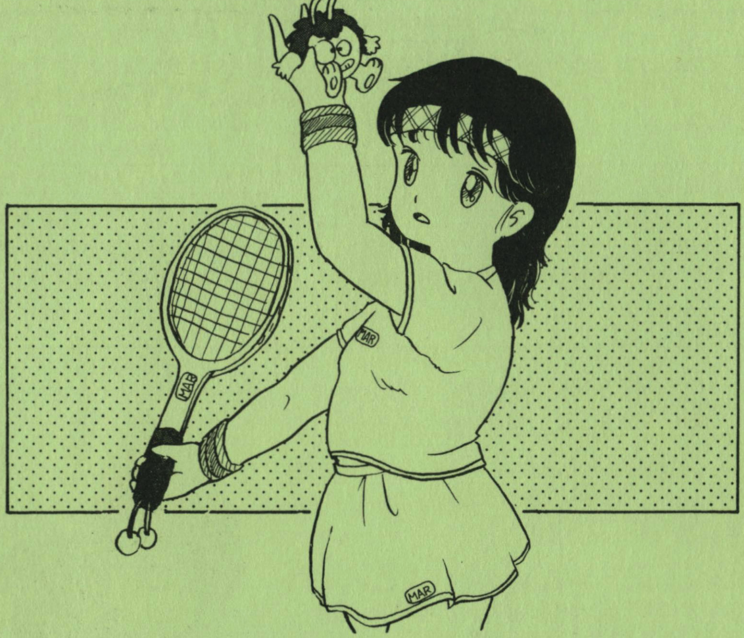
by TAKO.X



— 改訂版後書 — — STR —

何と半年がかりの改訂版制作！苦労も大きかった分だけいいモノが出来たと感無量です。是非読んだ感想を御寄せ下さいね。

制作にあたってワープロ撃ち（？）を全面的に引き受けてくれた大林雄●くん（Tokio National College of Technology）に厚く御礼申し上げます。



ビデオゲーム専門誌　GAME FREAK 10 改訂版

企画 = GAME FREAK
制作 = STR TAK KSG OBYS of TCT
編集 = STR
發行 = 〒194 東京都町田市南大谷241-17-2
初版 = 1984・
改訂 = 1984・12・11
乱丁落丁だけはしないで欲しい.

¥350